GAME BOY COLOR®

ゲームボーイ & カラー共通カートリッジ

スーパーロボット大戦 LINK BATTLER リンクバトラー

取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）

すべてのGAME BOY共通

DMG-AL6J-JPN

BANPRESTO

© 葦プロダクション
© サンライズ・NTV
© 創通エージェンシー・サンライズ
© ダイナミック企画
© 東映
© 光プロダクション
© 光プロ/アミューズビデオ/PLEX/アトランティス
© BANPRESTO 1999
© 1999 MONEGI

MADE IN JAPAN

JASRAC 日本音楽著作権協会〈ビデオ〉第9907155号

このたびは（株）バンプレストのゲームボーイ&カラー共通カートリッジ「スーパーロボット大戦 リンクバトラー」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす場合があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

● 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5〜10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

● 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

● 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

● カートリッジはプラスチックや金属部品が含まれています。燃えると危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

● 極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、分解や改造をしないでください。
● 使用後は必ず電源スイッチをOFFにしてください。
● 端子部に触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。

本品は全てのゲームボーイシリーズ本体で使用できますが、「ゲームボーイカラー」を使用しない場合は白黒画面になります。

ゲームボーイカラー　GB ゲームボーイ　スーパーゲームボーイ対応　通信ケーブル対応

CONTENTS(もくじ)

■ゲームの概要……05
■ストーリー……06
■コントローラの使い方……08
■ゲームの準備……09
■リンクバトラー登録……10
■バトルの流れ……12
■バトルの方法……13
■登録後の確認事項（練習試合が終わったら……）……20
■コマンドマップ……22
■ユニット……24
■システム……32
■時間を進める……33
■LBセンターへアクセス……34
■スピリット一覧……40
■通信での遊び方……42
■スーパーゲームボーイで遊ぶ方法……47

※注意: ゲーム中のロボットやキャラクターのメッセージに一部乱暴な表現がありますが、原作に沿って再現しているためですので、ご了承ください。

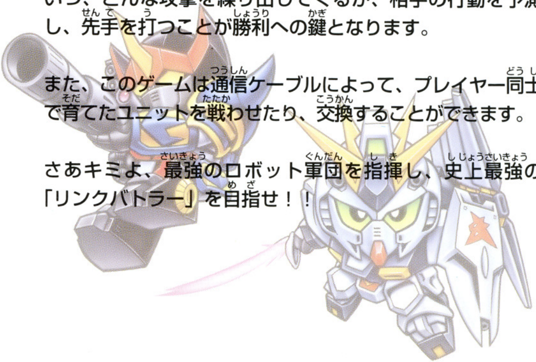
ゲームの概要

このゲームは、「スーパーロボット大戦」から1世紀半後の世界を題材にした全く新しいタイプの対戦型バトルゲームです。
ゲームは、好みのロボットとパイロットを組み合わせ、キミだけのオリジナルチームを編成！挑み来る強豪たちを倒し、最強の「リンクバトラー」を目指します。

戦闘方法には、あらかじめ行動をインプットして戦う「コマンドバトル」方式を採用。6つのラウンドの中で、敵がいつ、どんな攻撃を繰り出してくるか、相手の行動を予測し、先手を打つことが勝利への鍵となります。

また、このゲームは通信ケーブルによって、プレイヤー同士で育てたユニットを戦わせたり、交換することができます。

さあキミよ、最強のロボット軍団を指揮し、史上最強の「リンクバトラー」を目指せ！！



ストーリー

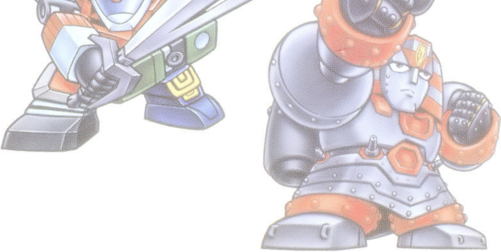
それは一通のメールから始まった……

AC（アフターコロニー）191年に起きたスーパーロボット大戦から1世紀半後。

人々は発達した情報ネットワーク網を使い、新たな対戦ゲーム「リンクバトル」を生み出していた。

「リンクバトル」とは、かつての大戦で活躍したスーパーロボットやパイロットたちでチームをつくり、ネットワーク上で1機ずつ戦わせるというゲームだ。

「リンクバトル」はすぐさまネット上へ広がり、やがてバトルを管理・運営する「LBセンター」が設立され、待望の「公式リーグ」が始まった。



「公式リーグ」に登録された「リンクバトル」のプレイヤーは「リンクバトラー」と呼ばれ、その絶大な人気から、みんなの夢として世界中から注目を受けた。
しかし、「リンクバトラー」になるには厳しい審査を受けなければならず、だれもが簡単になれるわけではなかった。

そして今、さまざまな審査をくぐり抜け、新たな「リンクバトラー」が生まれようとしている。

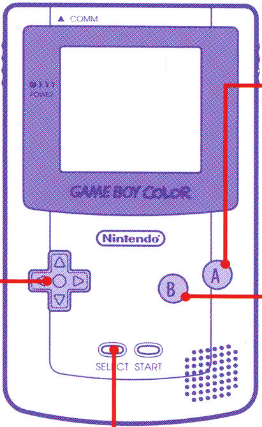
・

・

・

キミの元に、今一通のメールが届いた……。

コントローラの使い方



Aボタン

・決定
・メッセージの送り

Bボタン

・キャンセル

十字ボタン

・選択
・画面の切り替え

セレクトボタン

・画面の切り替え

ゲームの準備

ゲームボーイ本体に「スーパーロボット大戦リンクバトラー」のカートリッジを正しくセットし、電源を入れてください。
バンプレストマークに続き、ゲームタイトルが表示されるので、スタートボタンを押して「オープニングメニュー」に進んでください。

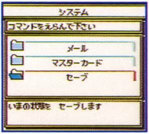
【オープニングメニュー】

●**はじめから**……ゲームを最初からプレイするときに選択します。選択すると、ゲームの物語が表示されるので、Aボタンで読み進めてください。

●**つづきから**……セーブデータがある場合に表示されます。記録してあるゲームを再開するときに選択してください。

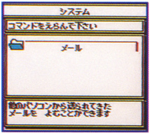
【ゲームを終了するには・・・】

「HOME」にある「システム」にて、データをセーブ（記録）してください。データは1つだけセーブでき、新たにセーブすると以前のデータは上書きされ、消えてしまいます。



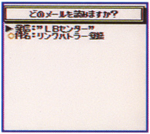
リンクバトラー登録

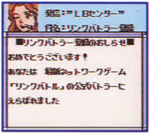
最初のHOME画面では、選択肢は「システム」のみです。Aボタンを押し、次の画面で「メール」を選択してください。



【クック・メール】

“LBセンター” から「リンクバトラー登録」という件名のメールが届いているので、Aボタンでメールを読み進めてください。メールを読み終わったら、Bボタンでクック・メールを終了します。

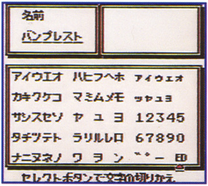




【公式リンクバトラーへの登録】

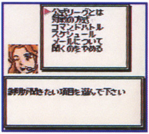
HOME画面に戻り、「LBセンターへアクセス」します。アクセス後、プレイヤーは名前を入力し、リンクバトラーへの登録を行います。

名前の入力は、十字ボタンで文字を選択し、Aボタンで決定します。その際、セレクトボタンで文字を「ひらがな」から「カタカナ」「アルファベット」に切り替えることができます。名前を入力したら「ED」を選択します。



「性別」選択後、確認ウィンドウで「はい」を選択してください。"LBセンター"の認定印を受ければ、公式リンクバトラーとして登録されます。

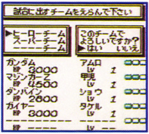
登録後、リンクバトルに関する5項目について説明を聞くことができます。「聞くのをやめる」を選択すると、オペレータとの練習試合に進みます。



バトルの流れ

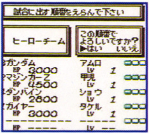
1　チームの選択

対戦相手が決まると、まず始めに自分が試合に出すチームを選択します。



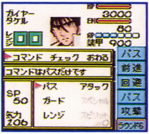
2　ユニットの選択

選択したチームから、試合に出すロボットの順番を決定します。



3　コマンドの入力

バトル時の行動コマンドをラウンド順に6つ入力します。



4　バトル

相手と交互にラウンドを進め、攻撃や回避など入力したコマンドを実行します。

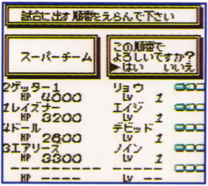
相手のHPを0にし、最終的に相手チームを全滅させると勝利となります。

バトルの方法

1　チームの選択

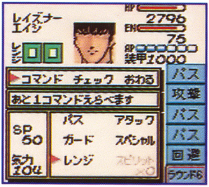
まずは出場するチームを選択します。ゲーム開始直後は1チームしかありませんが、「チームエディット（31ページ参照）」でオリジナルのチームを作れば、合計3チームまで登録することができます。十字ボタンで好きなチームを選択し、Aボタンで決定してください。

2　ユニットの選択



チームが決定したら、今度は試合に出すロボットの順番を決定します。
対戦は勝ち抜き方式で進行するので、一体のロボットは、負けない限り相手の全てのロボットと戦うことになります。どういう順番で試合に出せば効率よく相手を倒せるか、そこをよく考えて決定してください。

3　コマンドの入力



順番を決めたら、いよいよ一番手同士の対戦が始まります。
バトルは1ターン6ラウンド制で進行し、どちらかのHPが0になるまでターンを繰り返します。
HPが0になったロボットはバトルから離脱し、次のロボットと交代します。

「コマンドバトル」と呼ばれる戦闘方法は、始めに6ラウンド分のコマンドを入力します。しかし、この時点では相手のコマンドはわかりません。「チェック」にて相手のステイタスを見ることはできますが、基本的に相手の行動を予測して入力します。
コマンドは1ラウンドに1つだけ入力でき、1ターン中に入力できるコマンド数は、ロボットのAP数と同じです。つまり、AP＝3なら、6ラウンド中に3つのコマンドが入力できるということです。残り3ラウンドは「パス」を指定してください。このようにして6ラウンド分のコマンドを入力し、最後に「おわり」を指定してAボタンを押すと、戦闘が開始します。

【1ターンのコマンド入力例】

～ロボットのAP数が3の場合～

- ラウンド1　パス
  ↓
- ラウンド2　ガード（回避）
  ↓
- ラウンド3　パス
  ↓
- ラウンド4　パス
  ↓
- ラウンド5　レンジ（後退）
  ↓
- ラウンド6　アタック（攻撃）：ビームライフル
  ↓

勝敗がつかない場合は、次のターンへ

コマンド入力はAP数が3だからといって、ラウンド1～3のうちに全てを指定しなければならないわけではありません。コマンド入力はプレイヤーの戦略次第で自由に入力することができます。また、AP数の少ないロボットは、「パス」の使い方がとても重要となりますので、上の入力例を参考に、「パス」を振り分けてください。

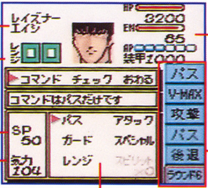
【コマンド入力画面の説明】

ロボット・パイロットの名前

敵との距離

現在のSP

現在の気力



現在のHP
現在のEN
AP数
装甲値

コマンド

ラウンド
コマンドを登録・表示します。

コマンド一覧

パ　ス	何も行動したくないラウンド又はAP不足によりコマンドが選択できない場合に選択し、何も行動しません。
アタック	●**攻撃**：武器を使用する攻撃です。お互いに武器を使用した場合は、攻撃力の低い方が先に攻撃します。 ●**格闘**：格闘武器を使用する攻撃です。攻撃力が25%増え、防御力が25%下がります。 ●**射撃**：射撃武器を使用する攻撃です。攻撃力が25%増え、防御力が25%下がります。
ガード	●**防御**：ダメージを1/4に抑え、気力を2上げます。 ●**回避**：ダメージを0にし、気力を2上げます。回避に成功すると気力が10上がります。 ●**切り払い**：実弾を切り払い、ダメージを0にします。効果は2ラウンド間持続します。切り払いに成功すると気力が5上がります。

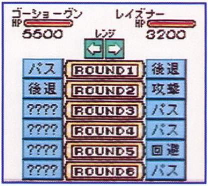
	●シールド：ダメージを1/2に抑えます。効果は3ラウンド間持続します。 ●分身：分身して攻撃を回避し、ダメージを1/4に抑えます。効果は3ラウンド間持続します。 ●バリア：バリアを張り、ビームからのダメージを0にします。効果は2ラウンド間持続します。バリアに成功すると気力が5上がります。
スペシャル	●狙う：次の攻撃・格闘・射撃を回避コマンドで回避できなくします。気力が5上がります。 ●底力：次の攻撃・格闘・射撃の攻撃力を1.5倍にします。（熱血・魂と効果は重複しません） ●変形：別の形態に変形します。[例：メタス→メタス(MA)] ●VMAX：次のターンのAP（行動限界ポイント）が6になり、相手のAPを半分にします。その次の自分のAPは元の半分になります。 ●妖精：妖精が同乗していれば、その妖精の精神コマンドが使用できます。その際のSPは妖精のものを使用します。
レンジ	●前進：相手に1マス分接近します。気力が4上がります。 ●後退：相手から1マス分離れます。気力が4上がります。 ●突撃：相手に急接近します。気力が3上がります。 ●離脱：相手から一気に離脱します。気力が3上がります。
スピリット	精神ポイントを消費して、様々な効果を使用することができます。詳しくは40～41ページの表を参照ください。

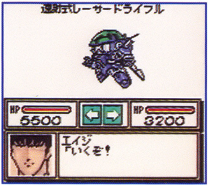
4　バトル

バトルは入力したコマンドに従い進行し、どちらかのロボットのHPが0になるまで行われます。

1番目のターンが終了しても決着がつかない場合は2ターン、3ターン……と、決着が持ち越されます。その場合、ターンの始めにコマンド入力を行います。

どちらかが倒されると、倒された側は二番手のロボットを出場させます。このようにして、相手チームのロボットを全て倒したプレイヤーの勝ちとなります。





戦闘のアドバイス

●相手の動きやクセを憶えてコマンドを決定しよう！

チェックコマンドなどで相手の武器やレンジの範囲を調べて、先回りするようにコマンドを入力していくと、絶好のレンジやタイミングで攻撃が当たるようになる。「近距離武器」を使用できる相手はまず「前進」や「突撃」をしてから攻撃をかけてくることが多い。そんな相手には「パス」「後退（離脱）」「中距離武器（遠距離武器）」のようにタイミングをずらして攻撃していけば、相手に大ダメージを与えてこちらは少しのダメージしか受けない、といった展開が可能だ！

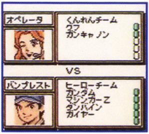
●「回避」と「狙う」を上手に使って大技を決めよう！

相手のタイミングが分かってくると、相手が「攻撃」をかけてくるポイントも分かってくるはず。そのポイントめがけて「回避」を選択して一気に気力を上げて大技を決めよう！気力が溜まって準備できたら「狙う」や「必中」で回避できないようにして大技で止めをさせ！

登録後の確認事項（練習試合が終わったら……）

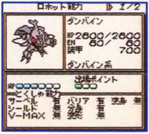
この確認事項は、必ずしも行わなければいけないというものではありません。しかし、未知数とも言える自チームの実力を調べるためにも、是非以下の項目を行ってください。

1　練習試合で基本をしっかり修得！



リーグ戦に進む前に、オペレータを相手に練習試合を行い、バトルの基本を修得しますが、この練習試合は自分が納得するまで何度でもチャレンジできます。このとき使用するチームは練習用に編成された訓練チームですが、後々自分用のユニットとして入手することになるので、この段階からレベルアップを狙うのも作戦のひとつです（39ページ「バトルテスト」参照）。

2　「ステイタス」を確認しよう！



練習試合を終えると、プレイヤーはパイロットやロボットからなる自分用の“ユニット”を入手します。どんなユニットが手に入ったのか、まずは「ステイタス」で確認してください（24ページ参照）。

3 「のせかえ」で空きロボットを活用！

入手したロボットには特定のものを除いてパイロットが乗っていません。どんなに高性能なロボットでもパイロットがいないと使用できません。空きロボットには可能な限りパイロットを乗せることをおすすめします（30ページ参照）。

4 「チームエディット」でオリジナルチームを編成！

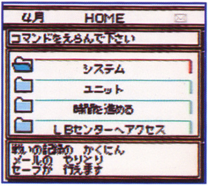
入手ユニットの一部は、あらかじめチームを編成しているので、そのままバトルに突入することもできます。しかし、戦況に応じたオリジナルチームを編成すれば、よりバトルに幅を持たせることができます（31ページ参照）。

5 「ウェポンショップ」で武器を装備！

ロボットの武器には、近距離、中距離、遠距離といった3つの攻撃レンジがあります。このレンジをうまく装備し、プレイヤーの戦法にあった使いやすいロボットに改良してください（37ページ参照）。

コマンドマップ

このゲームはHOME画面を起点として、コマンドがいくつかの階層に分かれています。希望のコマンドを表示させるには、どのように進めばいいのか。迷ったときは、このコマンドマップで調べてください。



HOME（ホーム）

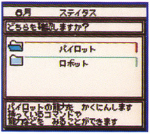
- **システム**
  - **メール**：HOMEに届いたメールを読むことができます。
  - **マスターカード**：このゲームにおけるプレイヤー自身のステイタス（情報）を表示します。
  - **セーブ**：ゲームをプレイした箇所まで記録します。
- **ユニット**
  - **ステイタス**
    - パイロット
    - ロボット
    - パイロットとロボットの情報を見ることができます。
  - **のせかえ**
    - パイロット
    - 妖精
    - パイロットや妖精を別のロボットに載せ替えることができます。
  - **チームエディット**：所持しているロボットを自由に組み合わせて、オリジナルのチームを編成することができます。

- **HOME（ホーム）**
  - **時間をすすめる**
    - 現在の月を翌月に進めることができます。基本的にバトルを一通り終了したときに選択します。
  - **LBセンターへアクセス**
    - **インフォメーション**
      - スケジュール
      - 成績
      - レクチャー
      - バトルスケジュールの確認・登録。プレイヤーの成績表示からゲーム用語の解説、バトルの練習が行えます。
    - **リンクバトル**
      - 公式リーグ戦
      - タイトル戦
      - フリー対戦
      - メインメニュー
      - バトルには、上位リーグに進むための「公式リーグ戦」。主題にそって戦う「タイトル戦」。好きなバトラーと戦える「フリー対戦」の3つがあります。
    - **トレードセンター**
      - データショップ
      - ウエポンショップ
      - 通信ケーブル
      - パイロットやロボットの購入と武器の変更が行えます。また、通信ケーブルでロボット等の交換が行えます。
    - **HOME**

ユニット

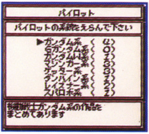
■「ステイタス」を確認しよう！

プレイヤーが所持しているユニット（パイロットとロボット）に関して、その能力を調べることができます。



●パイロット

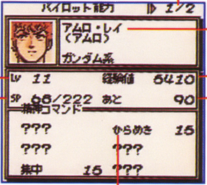
まずは調べたいパイロットの“系統”を選択します。系統とはガンダム系とかマジンガー系といった作品ごとの分類です。



パイロット名が表示されたら好きな名前を選択し、パイロット能力画面を表示してください。能力画面では、十字ボタンの左右で残りのステイタスを表示します。

【パイロット能力画面の説明】

画面のページ数
（十字ボタンの左右で切り替え）



パイロットの名前

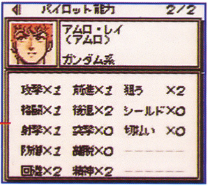
現在のレベル

現在の経験値
一定数たまるとレベルアップ。

次のレベルまでに必要な経験値

精神ポイント ［現在のSP／最大SP］
パイロットがもっている精神ポイント。精神コマンドを使用することで消費し、レベルアップすることで増えていきます。

精神コマンド
現在使用できる精神コマンドを濃く表示します。レベルが上がると使用できる精神コマンドが増えていきます。

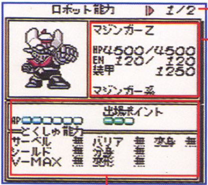


行動コマンド
パイロットが1ターン中（6ラウンド内）に使用できる行動コマンドと回数。レベルアップすることで増えていきます。

●ロボット

まずは調べたいロボットの“系統”を選択します。
ロボット名が表示されたら好きな名前を選択し、ロボット能力画面を表示してください。能力画面は、十字ボタンの左右で残りのステイタスを表示します。

【ロボット能力画面の説明】



画面のページ数
(十字ボタンの左右で切り替え)

ロボットの名前

HP [現在のHP/最大HP]
ロボットのHP。0になると戦闘不能。

EN [現在のEN/最大EN]
ロボットのEN。0になるとENを消費する武器が使えなくなります。

装甲
この数値が高いほど、相手からのダメージを減少させます。

AP(行動限界ポイント)……1ターンに選択できる行動回数
出場ポイント……ロボットの出場ポイント。チームエディット(P31参照)に関係します。
特殊能力…………ロボットが特殊能力を持っていれば“有”と表示され、パイロットのコマンドに追加されます。内容は次のページの表を参照ください。

特殊能力

●**サーベル（有／無）**
パイロットコマンド「切り払い」を使用すると、ビームサーベルや剣を持つロボットが実弾兵器を切り払い、ダメージを0にする。

●**シールド**
パイロットコマンド「シールド」を使用すると、シールドを持つロボットは防御を行う。

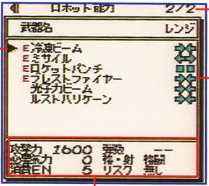
●**V-MAX**
レイズナー系のみの特殊能力。次ターンにAPが6まで上がり、相手のAPを半分に下げます。ただし、その次のターンでは、APが元の半分になってしまいます。

●**バリア**
ビーム系の攻撃を無効にします。効果は2ラウンド継続します。

●**分身**
ダメージを1/4に減少します。効果は3ラウンド継続します。

●**変形**
別の形態に変形します。気力が10上昇します。

●**変身**
気力が130以上になると、別の形態に変身します。



武器名
現在装備している武器には、名前の横に“E”と表示。

画面のページ数
（十字ボタンの左右で切り替え）

レンジ
その武器の攻撃に適した敵との距離。
←→：長距離
□□：中距離
→←：近距離

攻撃力
その武器を使用した場合の攻撃力。

必要気力
武器によってはパイロットの気力が一定以上ないと使用できないものがあり、この数値は使用に必要な気力を表します。

消費EN
武器によってはエネルギーを必要とするものがあり、この数値は使用時に必要なENを表します。

弾数
武器によっては弾数が決まっているものがあり、この数値は残りの弾数を表します。

格・射
武器のタイプ。「格」は格闘系、「射」は射撃系の武器を表します。

リスク
武器によっては使用する条件としてプレイヤーに不利な条件をかすものがあります。ここはその武器を使用したときに受ける不利な条件（右ページの表参照）を表します。

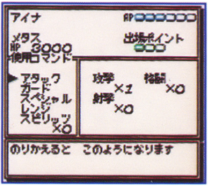
リスクリスト

溜め打ち	入力したラウンドが無入力扱いとなり、次ラウンドに武器を実行する。
隙	入力した武器の実行後、1ラウンドが無入力扱いとなる。
防御低下	入力した武器の実行後、1ラウンド防御力が1/2となる。
連撃不可	入力した武器を実行した次の1ターン「攻撃・格闘・射撃」コマンドが使用できない。
回防不可	入力した武器を実行した次の1ターン「回避・防御」コマンドが使用できない。
精神不可	入力した武器を実行した次の1ターン「精神」コマンドが使用できない。
突離不可	入力した武器を実行した次の1ターン「突撃・離脱」コマンドが使用できない。
AP2倍	APを2消費する。
気力5	気力を5消費する。
気力10	気力を10消費する。
気力15	気力を15消費する。
気力20	気力を20消費する。

■「のせかえ」で総合力をアップ！

「のせかえ」は、パイロットや妖精をレベルや能力に合わせて別のロボットに乗せ換えることです。ただし、パイロットにはガンダム系というように“系統”の制限があり、この系統が異なるロボットには乗せ換えることはできません。

●乗せ換えの手順



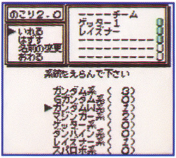
パイロットの“系統”を選択後、パイロット名を指定しＡボタンを押します。そのパイロットが新たに搭乗できるロボットリストが表示されますので、好きなロボットを選択しＡボタンを押してください。最後に、乗り換え後のステイタスを確認し、問題ないと思ったら「はい」を選択してＡボタンを押してください。
このとき、あらかじめ搭乗していたパイロットは降ろされてしまうので、同じ手順で別のロボットに乗せ換えてください。また、ダンバイン系に限り“妖精”の乗せ換えができます。手順は、“パイロット”と同じです。

■「チームエディット」でオリジナルチームを結成！

「チームエディット」はチームの編成を自由に行うことができます。登録できるチームは全部で3つ。1つのチームはロボットたちの“出場ポイント”が合計5以内を条件とし、5ポイント以内であれば1～5体までのロボットを自由に編成することができます。

●チームエディットの手順

エディットしたい“チーム”を選択し、Aボタンで決定します。次に、画面左上のウィンドウから目的の項目を選択し、Aボタンで決定してください。



・いれる

“系統”を選択した後、チームに入れたいロボットを選択し、Aボタンで決定してください。このとき、既に他のチームに登録してあるロボットは表示されません。

・はずす

はずすロボットを選択し、Aボタンを押せばチームからはずすことができます。

・名前の変更

好きなチーム名がつけられます。入力方法は「公式リンクバトラーへの登録」と同じ要領で行ってください（P11参照）。

・おわる

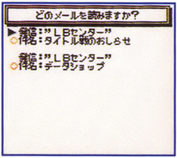
チームエディットを終了します。

システム

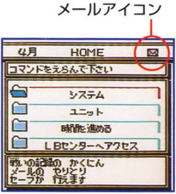
■「マスターカード」はバトラーの証！

「マスターカード」は、公式リンクバトラーとしての証明書です。上から、名前、性別、ランク、所持しているパイロットとロボットの数、所持金、優勝したバトルのタイトルが確認できます。

■貴重な情報チャンネル「メール」



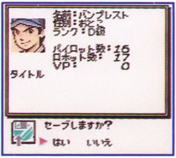
他のバトラーから送られてきた「メール」を読むことができます。読みたいメールを選択してAボタンで決定してください。メールには貴重な情報が記載されていることがあるので、受信したら早めに読むよう心がけましょう。



なお、受信したメールは月が変わると全て消去されてしまいます。受信メールの有無はHOME画面右上メールアイコンの点滅でも確認することができます。

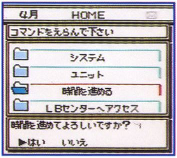
■データの「セーブ」はここ！

現時点のゲーム内容を1つだけ保存することができます。新しくセーブすると、以前セーブした内容は上書きされ、消えてしまいますのでご注意ください。



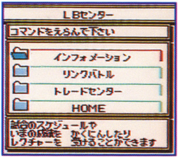
時間を進める

現在の月を一月進めることができます。
一月の間に行える全てのリンクバトルを終了したらここで時間を進め、翌月のバトルに挑んでください。ただし、その月に予定しているバトル（フリー対戦を除く）を消化しないうちは、時間を進めることはできません。



LBセンターへアクセス

リンクバトルを主催・運営する“LBセンター”では、試合への出場からロボットやパイロットの購入など、バトルに直接関係する様々なコマンドが実行できます。



■全ての戦いは「リンクバトル」へ！

バトルは「公式リーグ戦」「タイトル戦」「フリー対戦」の3種類。全てのバトルは相手を倒すことで“VP”がもらえ、パイロットの経験値を上げることができます。

【公式リーグ戦】

公式リーグのランクを決める試合です。一年を通して前期と後期の2クールに分け、それぞれのクラスで総当たり戦を行います。一年を通して一番成績の良いバトラーは、ワンランク上のリーグに進むことができます。逆に、一番成績が悪いバトラーはワンランク下がってしまいます。なお、「公式リーグ戦」はキャンセルできません。開催月はあらかじめ決められているので、「インフォメーション」で確認してください。

【タイトル戦】

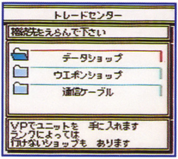
様々なタイトルをかけて戦う試合です。出場するには、最初にインフォメーションの「スケジュール」で参加の申し込みを行う必要があります（P38参照）。
タイトル戦は“総当たり戦”“トーナメント戦”“変則トーナメント戦”などがあり、参加もしくは優勝することで、参加賞や賞金がもらえます。なお、一度エントリーした「タイトル戦」はキャンセルできません。

【フリー対戦】

「バトルネット」は公式リンクバトラー同士、「通信ケーブル」は友達の通信ケーブルで友達のチームと、どちらもランクに関係なく自由に対戦することができます。対戦者リストに表示される相手は、何度でも対戦できます。また、メールで時々送られてくる挑戦状の相手がいるのもここです。
「通信ケーブル」による対戦方法は42ページを参照してください。

■「トレードセンター」でチームを強化！

ここではユニットを購入して自分のチームを強化したり、武器の変更が行えます。また、通信ケーブルを使用して、友達とユニットの交換も行えます。



【データショップ】

“VP”を払うことで“パイロット”や“ロボット”を購入することができます。5つあるデータショップにはそれぞれ超A級～D級までのランクが設定されており、プレイヤーは自分のランクと同じか、それ以下のショップを利用することができます。ここで必要となる“VP”はタイトル戦に出場したり、他のバトラーを倒すことで手に入ります。

●購入方法

“パイロット”または“ロボット”選択後、“系統”を選択し、希望のユニットを選択します。能力画面でステイタスを確認し、よろしければ「はい」を選択し、Aボタンを押して購入してください。パイロット購入の場合に限り、能力画面後にレベルの設定を行います。指定された“VP”を支払うごとにレベルを1上げることができます。

【ウェポンショップ】

ロボットが装備している“武器”を変更することができます。装備できる武器は一機につき最大4つ迄となっているので、4つ以上持っていればここで好きな武器に付けかえることができます。まず、武器を変更したいロボットの“系統”と“変更したいロボット”を選択してください。武器リストが表示されるので、十字ボタンで武器を最大4つまで指定してください。指定した武器は名前の横に“E”マークがつきます。最後に“END”を選択し、「はい」を押せば変更完了です。

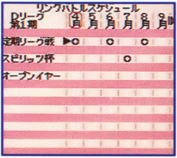
【通信ケーブル】

別売りの通信ケーブルでゲームボーイとゲームボーイをつなげば、友達とパイロットやロボットをあげたりもらったりできます。
通信による操作方法は42ページを参照ください。

■ゲームの案内所「インフォメーション」

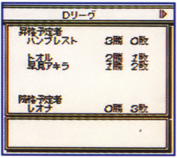
試合の開催月や成績をチェックしたり、勝敗が記録に残らない練習試合を行うことができます。

【スケジュール】



試合のスケジュールを確認したり、タイトル戦のエントリーが行えます。試合が行われる月には○マークがついていますので、定期リーグ戦の場合は、そこを指定してAボタンを押すと対戦相手のプロフィールが確認できます。タイトル戦の○マークを選択すると、参加制限(「Dリーグバトラーのみ」他)などが表示され、Aボタンを押すとエントリー確認ウィンドウが表示されます。参加する場合は、「はい」を選択してください。

【成績】

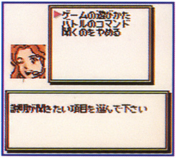


現在の成績を見ることができます。十字ボタンの左右で他のランクの成績状況を見ることができます。

【レクチャー】

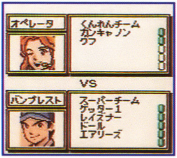
●用語解説

ゲームの遊び方やバトルのコマンドが解説されます。必要に応じて使用してください。



●バトルテスト

オペレータを相手に練習試合を行うことができます。チームの編成を変更したり、武器を変更した場合など、ここでテストすることができます。なお、ここでの試合は勝っても負けても記録されることはありません。



スピリット一覧

愛	自分と相手のHPを全て回復。
覚醒	次ターンに行動回数(AP)が1増える。
かく乱	相手の「精神」コマンドを次ターン使用不能にする。
隠れ身	相手の「攻撃・格闘・射撃」コマンドを次ターンに使用不能にする。
加速	相手の「前進・後退・突撃・離脱」コマンドを次ターン使用不能にする。
気合	気力を15上昇させる。
激励	自分と相手の気力を30上昇させる。
幸運	戦闘で手に入るVPが倍になる。1試合1度のみ使用可能。
根性	最大HPの30%分、HPを回復。
再動	次ターンに相手の行動回数(AP)が1減る。
自爆	自爆してHPと同じダメージを相手に与える。
集中	次の「攻撃・格闘・射撃」の速度が、相手の「攻撃・格闘・射撃」より早くなる。
信頼	次ターンに相手の攻撃力が半分になる。
脱力	相手の気力を10下げる。
魂	次の「攻撃・格闘・射撃」の攻撃力を2倍。熱血・底力と効果は重複しない。
挑発	相手の「攻撃・格闘・射撃」以外のコマンド

	を次ターン使用不能にする。
偵　察	相手の入力コマンド1ヵ所を次のターンに見ることができる。（対コンピュータ戦でしか使えない）
てかげん	次の「攻撃・格闘・射撃」で、相手を倒さずにHPを10残す。
鉄　壁	次のターン装甲値が2倍になる。
ド根性	HPを全回復する。
努　力	戦闘で手に入る経験値が倍になる。相手のパイロット1人に対して1度のみ。
熱　血	次の「攻撃・格闘・射撃」の攻撃力を1.5倍する。魂・底力と効果は重複しない。
必　中	次の「攻撃・格闘・射撃」が“ひらめき”以外では回避不能になる。その際、相手の「分身」「切り払い」も無効。
ひらめき	全ての攻撃を回避する。気力が10上昇する。
復　活	HPが0になったとき、自動的にHPが回復する。
補　給	ENと残弾を全回復する。
みがわり	自分の受けるダメージを相手に跳ね返す。
友　情	自分と相手のHPを最大HPの半分回復する。
祈　り	相手のSPを0にする。
奇　跡	奇跡を起こし、様々な効果を得る。

通信での遊び方

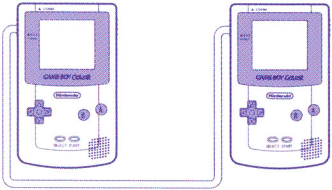
このゲームは以下のものを用意することで、友達のチームと対戦したり、ユニットの交換が行えます。

【用意する物】

ゲームボーイ本体……………………………2台
「スーパーロボット大戦リンクバトラー」
カートリッジ…………………………………2個
通信ケーブル…………………………………1本

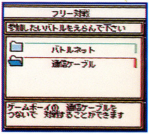
■接続

2台のゲームボーイで通信を行う場合は、別売りの通信ケーブルが必要となります。使用するときは、ゲームボーイ本体の電源を入れる前に、それぞれの本体の通信端子に通信ケーブルを接続してください。

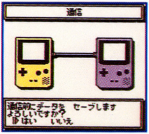


通信ができるのは、「フリー対戦」と「トレードセンター」の2ヶ所です。それぞれ、以下の手順に従って操作してください。

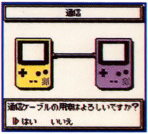
【フリー対戦】



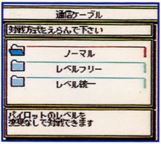
フリー対戦は、友達のチームとバトルすることができます。
通信ケーブルがしっかり接続されていることを確認した後、お互い「フリー対戦」の中の「通信ケーブル」を選択してください。



初めにセーブデータのウィンドウが表示されるので、ここで一旦データをセーブしてください。「通信ケーブルの用意はよろしいですか？」の問いに、お互い「はい」を選択すると通信が始まります。



●レベルの選択



パイロットのレベルを以下の3つから選択します。レベルはお互い同じレベルに設定してください。

ノーマル…………パイロットのレベルを変更無しで対戦できます。

レベルフリー……パイロットのレベルを自由に設定して対戦できます。

レベル統一………パイロットのレベルを相手と同じレベルに設定して対戦します。

「レベルフリー」と「レベル統一」を選択した場合、ここでレベルを設定します。十字ボタンで好きなレベルを設定し、Aボタンで決定してください。なお、「レベル統一」の場合はお互い同じレベルを入力してください。

レベルの選択が終了すると「チームの選択」画面になり、バトルが開始します。バトルの方法は13ページを参照ください。

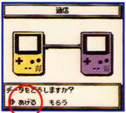
【トレードセンター】

トレードセンターは、友達とロボットやパイロットの交換などが行えます。
通信ケーブルがしっかりと接続されていることを確認した後、お互い「トレードセンター」の中の「通信ケーブル」を選択してください。初めにデータセーブのウィンドウが表示されるので、ここで一旦データをセーブしてください。「通信ケーブルの用意はよろしいですか？」の問いにお互い「はい」を選択すると通信が始まります。

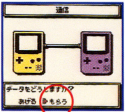
●データをどうしますか？

データを「あげる」または「もらう」のどちらかを選択してください。
このとき、一方が「あげる」を選択した場合、もう一方のプレイヤーは「もらう」を選択してください。

プレイヤーA

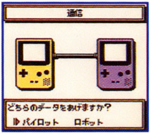


プレイヤーB



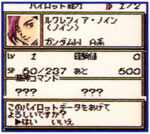
注意：同じ名前のユニットは1プレイヤーにつき1つまでしか持てません。既に持っているユニットを「もらう」と、ステイタスは上書きされてしまいます。また、ユニットを「あげる」と、あげたユニットは手元から消えてしまいます。

「あげる」を選択したプレイヤーの画面に、どのデータをあげるのか選択するウィンドウが表示されるので、「パイロット」か「ロボット」のどちらかを選択してください。



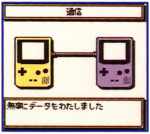
プレイヤーA

“系統”そして実際にあげる“パイロットまたはロボット”を選択し、確認メッセージの「はい」を選択するとデータが相手側に移ります。



プレイヤーA

データを受けた側の画面に受け取り確認メッセージが表示されるので、受け取る場合は「はい」を選択して受け取ってください。



プレイヤーB

スーパーゲームボーイで遊ぶ方法

下記のものを用意し、「スーパーロボット大戦リンクバトラー」のカートリッジをスーパーゲームボーイに差し込み、スーパーファミコンに正しくセットしてください。スーパーファミコンの電源を入れるとプレイできます。
※各本体への接続やスーパーゲームボーイの機能については、各本体の取扱説明書をお読みください。

■用意するもの

- ●スーパーファミコン本体（別売り）……………………1台
- ●スーパーゲームボーイ本体（別売り）………………1台
- ●「スーパーロボット大戦リンクバトラー」カートリッジ……1個

※スーパーゲームボーイでは、ゲームボーイカラーのようなきれいなカラー画面を楽しむことはできません。

このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON／OFFしたり、本体の電源をいれたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。

990906

このカセットを無断で複製すること及びゲームの映像、内容等を無断で出版・上映・放送することを禁じます。

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。なお、ゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧ください。

《お買い上げのお客様へ》
商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子さまのお名前・お年も必ずお知らせください。

【故障品について】
お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

●バンダイグループお客様相談センター
東京都台東区駒形2-5-5 〒111-8081　☎03-3847-6666
●電話受付時間／月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようご注意ください。

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

FOR SALE AND USE JAPAN ONLY AND COMMERCIAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

発売元　株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1 〒271-0092

※バンプレストはバンダイグループの一社です。